

Make My House Aprašymas

Žaidimo tikslas buvo sukurti panašaus tipo į „Sims“ build režimo žaidimuką, kuriame žaidėjas gali pasirinkti žemės sklypo dydį, pats pastatyti savo kambarius, juos dekoruoti baldais, bei perdažyti duotomis spalvomis. Taipogi galima dekoruoti patį sklypą: medžiais, akmenimis bei tvora.

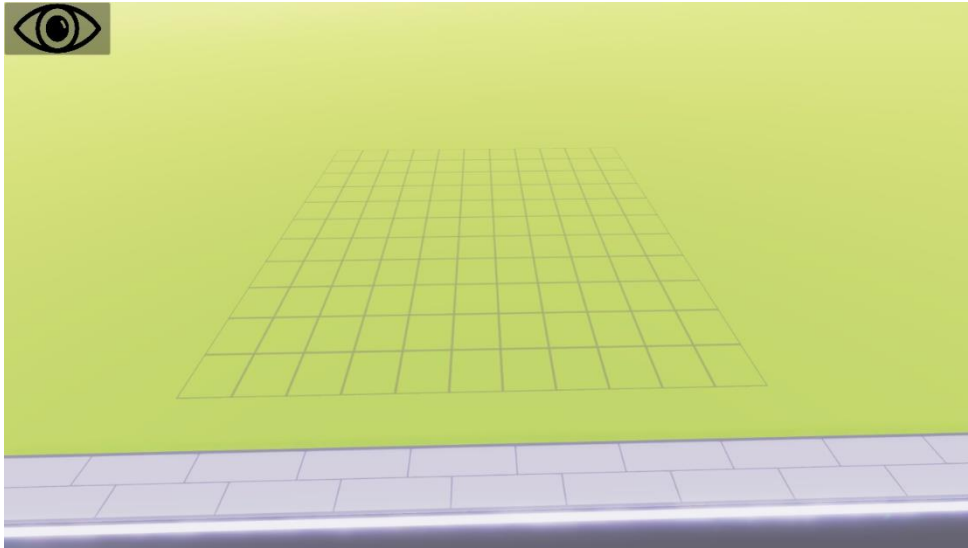
Pasileidus žaidimą galima matyti tris meniu pasirinkimus: „**Play**“, „**Instructions**“ bei „**Exit**“.



Kiekvienas pasirinkimo pavadinimas kalba pats už save, todėl daugiau komentarų nereikia. Pasirinkus „**Play**“, atidaromas naujas meniu, kuriame galima nustatyti statomo žemės sklypo ilgį bei plotį. Žemiau jų rodomas bendras sklypo plotas.



Paspaudus mygtuką „**Build it**“ atidaroma nauja scena su sugeneruotu grid'u ant kurio galima statyti pasirinktus objektus.



Žaidimo eigoje galima pasirinkti du režimus: **View mode** (Žvalgybos režimas) ir **Edit mode** (Redagavimo režimas), kuriuos galima pakeisti naudojant instrukcijų meniu nurodytu mygtuku. Kuriame režime esate galima matyti pažvelgus į viršutinį dešinį kampą, kuriame bus nurodytas pasirinkto režimo logotipas.



View mode logotipas



Edit mode logotipas

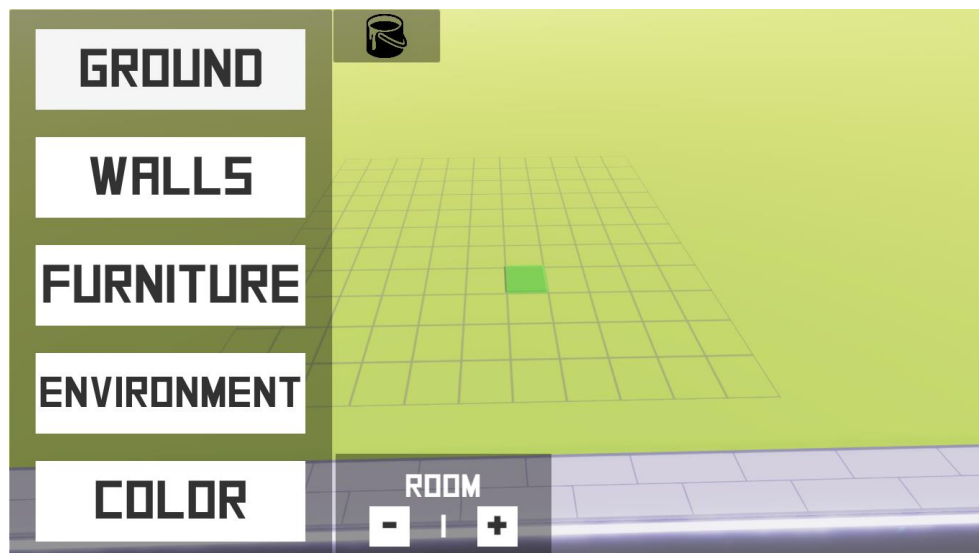
View mode (Žvalgybos režimas), kaip ir pavadinimas sako, leidžia žaidėjui žvalgytis aplink žemėlapi be jokių apribojimų, tačiau neleidžiama statyti objektų, ar kitaip redaguoti žemėlapi.

Edit mode (Redagavimo režimas), suteikia tokias pačias galimybes žvalgytis aplink žemėlapi, tačiau šį kartą leidžiama žaidėjui statyti pasirinktus objektus, juos modifikuoti, pašalinti. Pasirinkus šį režimą išmetamas naujas meniu kairioje ekrano pusėje su objektų ar jų modifikavimo pasirinkimais:



Redagavimo režime išmetamas meniu

Pasirinkus „**Ground**“ pasirinkimą bus galima statyti ant žemėlapi grid'o grindis. Taip pat yra išmetamas naujas meniu kairiojo meniu apačioje:



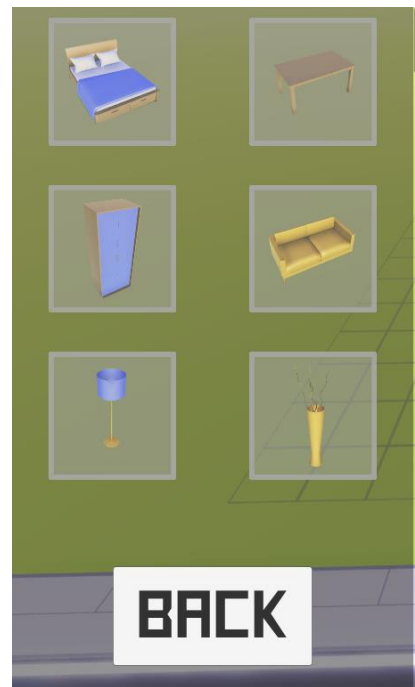
Šis meniu leidžia pasirinkti kambario skaičių, pagal kuriuos bus paskirstoma grindų spalvą (trumpai tariant kiekvienas kambarys turi savo layer'į, kas tolimesniame kūrimo procese leistų didesnį

modifikavimą). Grindų objektą galima dėti, jeigu scenoje matomas objektas yra žaliai permatomas. Jeigu objektas raudonai permatomas objekto šioje vietoje statyti negalima.

Pasirinkus „**Walls**“ scenoje atsiranda sienos objektas, kurį galima statyti, pasukti (instrukcijos meniu nurodytu mygtuku). Jeigu dar nebuvo išmesta kambario pasirinkimo meniu, tada ji atsiranda ir vėlgi, kaip ir su grindimis, galima pasirinkti kambario skaičių ir sienos bus nuspaltintos skirtingomis spalvomis.

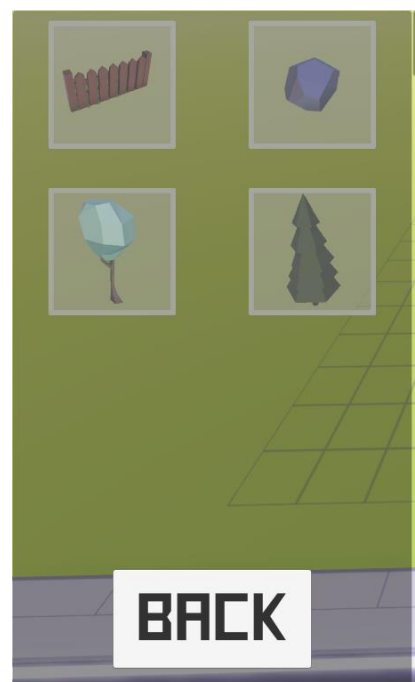
Pasirinkus „**Furniture**“ išmetamas naujas meniu su paveikslėlyje parodytais objektų pasirinkimais:

Paspaudus vieną iš jų scenoje atsiranda pasirinktas objektas. Kiekvienas objektas yra skirtingo dydžio. Paspaudus mygtuką „**Back**“ grįžtama į pradinį pasirinkimo meniu. Kiekvieną objektą galima pasukti instrukcijos meniu nurodytu mygtuku.



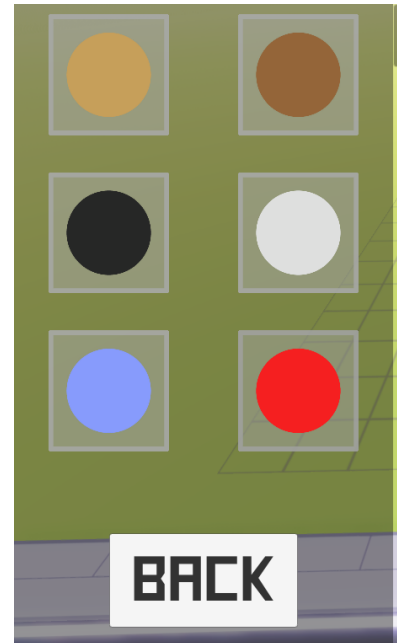
Pasirinkus „**Environment**“ išmetamas naujas meniu su paveikslėlyje parodytais objektų pasirinkimais:

Paspaudus vieną iš jų scenoje atsiranda pasirinktas objektas. Kiekvienas objektas yra skirtingo dydžio. Paspaudus mygtuką „**Back**“ grįžtama į pradinį pasirinkimo meniu. Kiekvieną objektą galima pasukti instrukcijos meniu nurodytu mygtuku.



Pasirinkus „**Color**“ išmetamas naujas meniu su paveikslėlyje parodytais objektų pasirinkimais:

Pasirinkus vieną iš nurodytų spalvų ir paspaudus ant objekto, objektas nudažomas pasirinkta spalva. Su grindimis bei sienomis, paspaudus ant objekto, nudažomas visas layer'is (t.y. visi objektai esantys viename kambario skaičiuje yra nudažomi pasirinkta spalva, o naujai sukurti objektai esantys tame pačiame kambario skaičiuje yra automatiškai nudažomi pasirinkta spalva).



Pasirinkus norimą objektą ir nuspaudus „**Deselect**“ mygtuką (nurodytas instrukcijos meniu) objektas iš scenos yra pašalinamas bei yra nustatoma, kad žaidėjas neturi pasirinkęs jokio objekto. Paspaudus „**Deselect**“ antrą kartą, yra nustatoma koks buvo paskutinis pasirinkimas ir pagal tai scenoje atsiranda paskutinio pasirinkimo objektas.

Visos likusios funkcijos bei mygtukai nurodyti instrukcijos meniu, kurią galima pasiekti pagrindiniame meniu (Įsijungus žaidimą) bei esant statymo scenoje paspaudus „Esc“ mygtuką (įėjus į **pause menu**).